# LES FORÊTS LIMBIQUES

Un élément d'univers pour Millevaux ou Marchebranche

**Les forêts limbiques, domaine des morts, des rêves, de la mémoire et des horlas,** ressemblent à la forêt qu'on vient juste de quitter, sauf que les arbres et la terre sont encore plus noirs et que derrière il y a comme un horizon d'un blanc aveuglant. **Ici, tout est en négatif**. Les corps sont noirs, l'obscurité est blanche, le ciel aussi est en négatif, les cavernes et les montagnes sont inversées. L'égrégore en grande concentration brouille l'air comme s'il y avait un incendie Il est facile de s'égarer, des silhouettes aperçues en bordure nous attirent, des échos familiers qui nous appellent et nous trompent. Parfois, on arrive dans des **endroits qui ressemblent à nos souvenirs**, les plus tristes ou les plus heureux.

**Des feuilles commencent à bourgeonner sur le corps des personnages**, symbolisant leurs ressources intérieures, à présent exposées à la vue des autres et aux dangers de ce monde.

**Dans les forêts limbiques, les morts parlent aux vivants**, les vivants couchent avec les morts pour se réchauffer d'un hiver sans température.

**Après une errance qui dure une minute ou cent ans, on trouve son chemin.** On sort en passant dans un nouvel arbre, dont le creux est organique et humide, une matrice. Et si l'on a de la chance, on arrive exactement où on voulait être. Si l'on a de la chance...

**Malgré ces dangers, des braves et des fous tentent l'aventure de passer dans les forêts limbiques**, pour parler à leurs proches disparus, retrouver un ami égaré, subir une initiation, avoir des visions rituelles, se cacher d'un prédateur ou tenter un voyage impossible. Et les **horlas** qui naissent dans la froideur de cet endroit passent à leur tour dans la nature et dans les rêves.

**Les forêts limbiques sont un monde fait d'égrégore**, de cauchemars et de fantasmes. On raconte qu'on peut y accéder en rentrant dans des **arbres creux**, que l'on trouve pour peu qu'on soit assez sensible à l'égrégore.

Les **chamanes** connaîtraient des **potions** pour s'y rendre, et certains **passeurs** prétendent pouvoir vous les faire traverser. On prétend que les forêts sont un **raccourci** pour se rendre dans n'importe quel endroit vers lequel se dirige notre **volonté**. La **traversée** est rapide, mais périlleuse. Parfois, il faut payer son entrée en **sacrifiant** des souvenirs et des **horlas** hantent ce monde, certains sont faits de vos plus grandes peurs, d'autres sont plus génériques : Des **raies manta** qui se nourrissent de nos pensées, ou ce **grand cerf livide** dont les bois sont faits de bras entremêlés.

Texte par Thomas Munier, domaine public
*Pour aller plus loin :* voir le jeu de rôle *Les Forêts Limbiques*